

Change Log

To Do

- Criar primeira estrutura do GDD
- Desenvolver o game com física
- Desenvolver arte

Changed

- 26/10 Criação do documento GDD
- 27/10 Descrição das Features
-
-

Notes

- Git hub: <https://github.com/fis-jogos/ep1-rainining-man>
-

Raining Man

Designed By Gustavo Lopes e Tiago Assunção

Table of Contents

[Change Log](#)

[To Do](#)

[Changed](#)

[Notes](#)

[\[Working Game Title\]](#)

[Designed By \[your name\]](#)

[Project Overview](#)

[Executive Summary](#)

[Target Audience](#)

[Features](#)

[Platforms](#)

[Story](#)

[Premise](#)

[World](#)

[Theme](#)

[Characters](#)

[Main hero - Migué](#)

[Gameplay](#)

[Camera](#)

[Controls](#)

[PC](#)

[Mechanics](#)

[Upgrades](#)

[Power Ups](#)

[Art](#)

[Technical](#)

[Theme](#)

[Style](#)

[Characters](#)

[Animations Needed](#)

[Sound](#)

[Technical](#)

[List of Music needed](#)

[Scenes](#)

[Main Menu](#)

[Gameplay](#)

[Credits](#)

[Developers](#)

Project Overview

Executive Summary

No Raining man você controla um homem que está em queda livre e tem apenas um guarda chuvas para diminuir a velocidade de queda. Durante o caminho, existem várias rochas nas laterais, que o jogador tem desviar para não morrer. Pra ficar mais fácil, o guarda chuvas vai te deixar mais lento, mas use com parcimônia.

Target Audience

O Raining man é feito para pessoas de qualquer idade por se tratar de um jogo que desafia apenas os reflexos, para todos os gêneros.

Features

Um menino em queda livre que está desviando e várias pedras ao longo do caminho.

- Desvio das pedras - o jogador deve desviar das pedras nas laterais para não morrer
- Guarda Chuvas - o jogador consegue utilizar o guarda chuvas para frear a queda

Platforms

- Linux
 - Ubuntu 16.04
 - Debian 8

Story

Plot

Migué é um garoto que gosta de se aventurar caçando desafios pelo planeta, um dia ele foi desafiado a ir no Vale do Infinito e verificar se o mesmo tinha fim, então utilizando de seu guarda chuva especial ele salta no vale e espera que não seja atingido por pedras que se soltam a todo tempo dos lados do Vale, apenas o destino e o jogador saberão o que vai acontecer com Migué.

World

O mundo consiste em um vale infinito em que o personagem principal começa a cair e tem pedras soltando de suas beiradas a todo tempo.

Theme

Paraquedismo em vales.

Characters

Main hero - Migué

. Migué é um garoto que apesar de sua pequena estatura, é destemido e gosta de desafios envolvendo altura, principalmente fazer paraquedismo com seu guarda chuva especial.

Gameplay

O jogador controla Migué e seu guarda chuvas para desviar das pedras que aparecem no seu caminho ao estar em estado de queda no Vale do Infinito, podendo usar de movimentos laterais, e abrir o guarda-chuvas para desacelerar. O jogo vai aumentando sua dificuldade com o passar do tempo já que começam surgir pedras mais rapidamente para que o jogador possa desviar.

Camera

- O jogo é feito em 2D e segue uma lógica em que o movimento aparenta estar sempre indo abaixo, mas em sua programação seria o cenário que sobe ao invés do player cair.

Controls

PC

- Up - Abre o guarda chuvas
- Left - desvia para a esquerda
- Right - desvia para direita

Mechanics

O jogador pode utilizar de seu guarda-chuvas para desacelerar e desviar mais facilmente das pedras, as pedras começam a aparecer mais rapidamente com o passar do tempo e se elas atingirem o jogador no sentido de movimento oposto ao da queda, o jogador perde o jogo.

A lógica de surgimento das pedras segue um evento constante de quando as pedras atuais do cenário chegam ao topo da tela.

A cada pedra que passa o jogador soma pontos no score, seguindo uma lógica aritmética de:

pedra = $10 + c$, onde c incrementa a cada pedra que passa em um valor de 2.

Exemplo:

Score = $12 + 14 + 16$, jogador morre e fecha o jogo com 42 pontos.

Upgrades

- O jogo não possui upgrades.

Power Ups

- Não foram implementados power ups para o jogo.

Art

Technical

Todos arquivos que envolvem arte do jogo seguem o formato “.png”.

Theme

Casual - pessoa utilizando vestimentas normais.

Style

Animação simples - Arte produzida em photoshop.

Characters

- Migué - O garoto utiliza uma vestimenta amarela, tem cabelo azul e o seu guarda-chuva também é azul.

Animations Needed

- Abertura de guarda chuva - A sprite atualiza quando o player utiliza da habilidade de desacelerar a queda.

Game Updates:

A image abaixo representa o cenário do jogo:

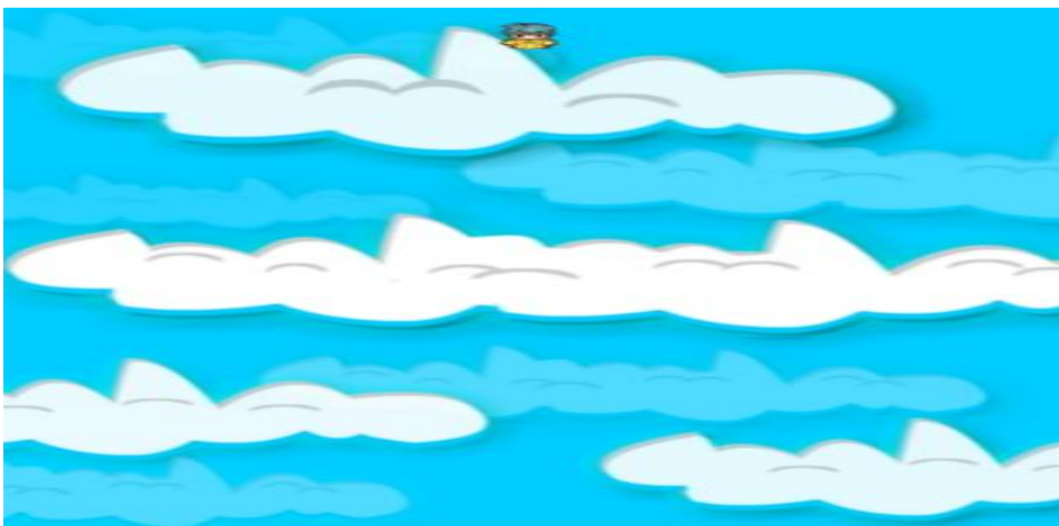


Figura 1 - Cenário do Raining Man.

Sound

Technical

Music

As músicas utilizadas seguem o formato .mp3, por enquanto o jogo consiste de duas músicas:

- 1) sound-adventure.mp3: Essa música toca enquanto o jogador está vivo e desviando dos obstáculos. Pesa 2.4 mb.
- 2) battle-theme.mp3: Essa música toca quando o jogador é atingido por uma pedra e o jogo é encerrado.

List of Music needed

- Música para menu (encontrar, quando o menu for desenvolvido)
- Música de fundo do jogo
- Música de encerramento do jogo atual

List of SFX needed

- Som ao ser atingido por uma pedra (encontrar o som quando desenvolver os gráficos)
- Som de frenagem (encontrar o som quando desenvolver os gráficos)

Scenes

Main Menu

O menu é simples, consistindo de um botão para iniciar jogo, um botão para verificar os atalhos a serem utilizados e o botão de sair do jogo. Uma imagem de fundo ilustrando o personagem aparece ao fundo dos botões.

Gameplay

A cena de gameplay consiste no jogo em si, serão apresentados elementos como uma imagem de fundo representando o Vale do Infinito e o céu, pedras que aparecerão em intervalos de tempo, e o personagem que possui duas animações possíveis, a de quando o guarda-chuvas está aberto com um limite de 3 segundos de uso seguido, e a sprite de quando ele está em queda livre. A tela também apresentará elementos de score, para deixar o jogo mais competitivo.

Credits

Developer - Gustavo Lopes

- E-mail: gustavo.ldbrito@gmail.com
- Github: <https://github.com/lopes05>

Developer- Tiago Assunção

- E-mail: thiagoribeironiquel@hotmail.com
- Github: <https://github.com/TiagoAssuncao>